

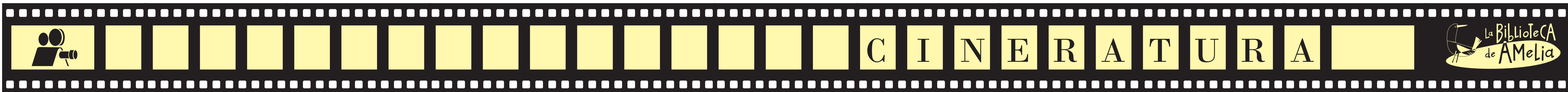
La Biblioteca de Amelia
CEIP Gerardo Diego
Los Corrales de Buelna

del 8 de noviembre
al 13 de diciembre

CINERATURA

CUANDO LAS PALABRAS
SE CONVIERTEN EN IMÁGENES
Y LAS IMÁGENES COBRAN VIDA

http://www.labibliotecadeamelia.blogspot.com


C I N E R A T U R A
La Biblioteca de Amelia

ÍNDICE

El cine antes del cine 3

Y las imágenes cobraron vida 9

Sin palabras 14

Cacharrería 18

Una animada historia 23

Esto se anima 27

Palabras en movimiento 32

El creador de Mortimer 42

El viaje de Alicia 44

Este documento contiene los materiales gráficos elaborados para la exposición “Cineratura” programada en La Biblioteca de Amelia del CEIP Gerardo Diego, de Los Corrales de Buelna, entre los días 8 de noviembre y 13 de diciembre de 2017. Materiales elaborados por el equipo de La Biblioteca de Amelia.
http://www.labibliotecadeamelia.blogspot.com

EL CINE ANTES DEL CINE

El precine, también llamado precinematografía o prehistoria del cine , es el conjunto de inventos y tecnologías que durante un periodo fueron confirmando los orígenes del cine.

El interés por captar imágenes y tratar de representar el movimiento ha acompañado al hombre desde las primeras pinturas rupestres. El ejemplo más antiguo de precine son las pinturas de Altamira y Chauvet. En estas pinturas, aparecen elementos repetidos, como si el pintor tratase de expresar movimiento. La imagen que mejor ilustra esta idea es un jabalí que puede verse en Altamira y que tiene las patas duplicadas, como si estuviese corriendo. Algunos historiadores afirman que estos dibujos se realizaban teniendo en cuenta el relieve y el reflejo del entorno. Esto, junto a la luz parpadeante de las antorchas, generaba efectos de profundidad y movimiento.



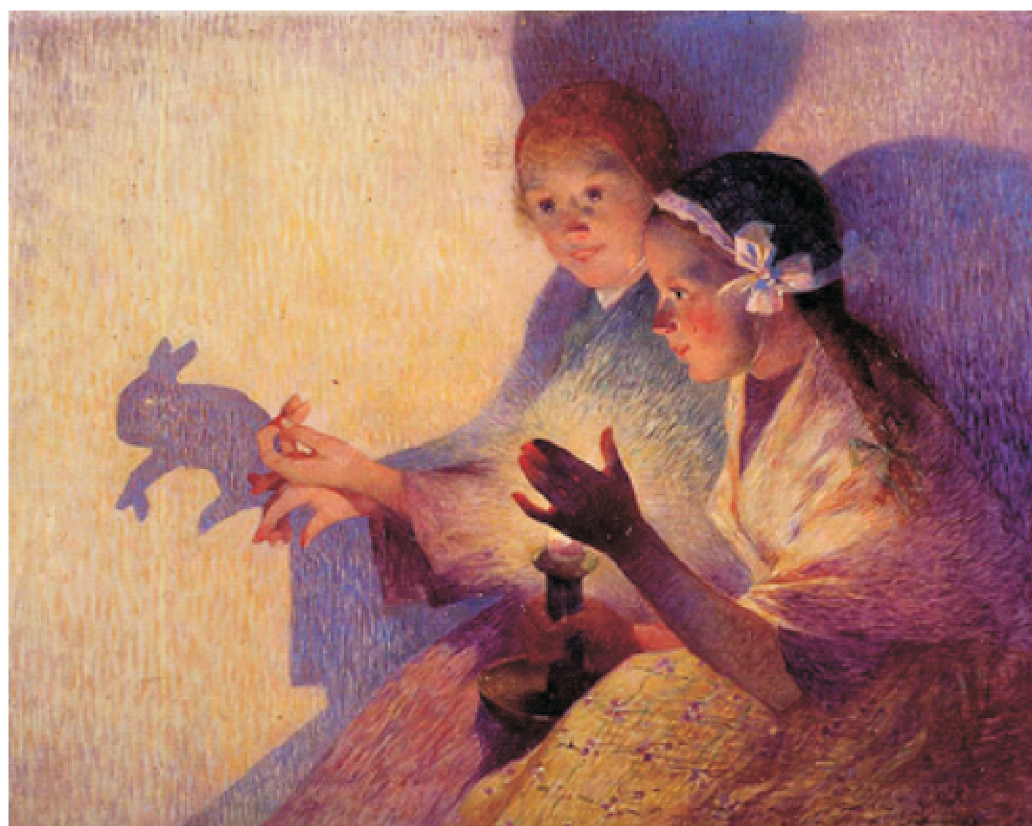
El jabalí polícromo de ocho patas de la cueva de Altamira

La aparición del cine se debe a una serie de factores, que van desde los avances en la fotografía, la psicología o la óptica. Pero ya antes del cine, una serie de aparatos o juguetes ópticos, basados en la persistencia retiniana, intentaron crear la ilusión del movimiento.

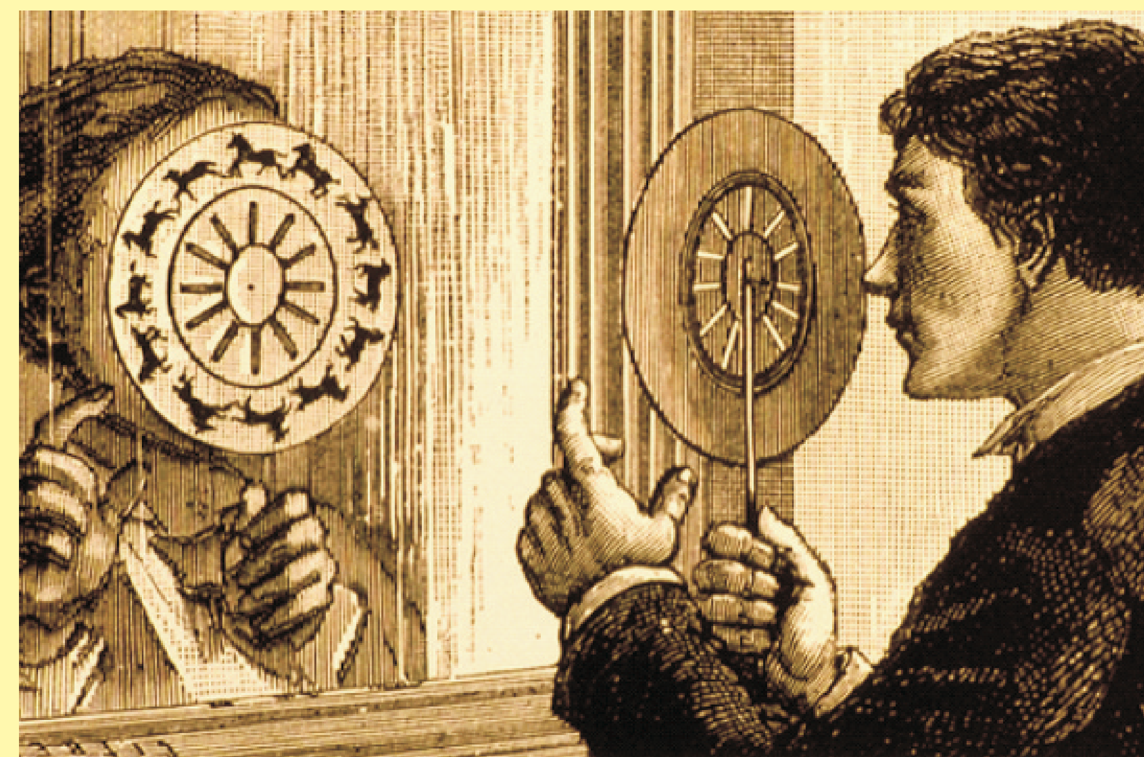
Juegos, ilusiones y artefactos

SOMBRAS CHINESCAS

Las sombras chinescas o sombras chinas, precedente del teatro de sombras, parten de un juego popular basado en un efecto óptico teatralizado; efecto que se consigue al interponer las manos u otros objetos entre una fuente de luz y una superficie clara (pantalla o pared), de manera que la posición y el movimiento de las manos proyecta sobre el improvisado escenario sombras que representan figuras estáticas o en movimiento. Constituyen una de las más antiguas artes del teatro de títeres y marionetas.



El conejo, óleo de Ferdinand du Puigaudeau (1864-1930).



FENAQUISTISCOPIO

Es un juguete inventado por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau para demostrar su teoría de la persistencia retiniana en 1829.

Consta de varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos en una placa circular lisa. Cuando esa placa se hace girar frente a un espejo, viendo su reflejo, se crea la ilusión de una imagen en movimiento.



TAUMATROPO

Fue inventado por John Ayrton en 1824. Se basa en hacer girar rápidamente un disco, que dispone de una imagen distinta en cada cara, creando así la ilusión de que ambos dibujos están juntos.

Utilizó las representaciones de un papagayo y una jaula vacía para causar la impresión de que el pájaro estaba dentro de la jaula.



ESTROBOSCOPIO

Este instrumento fue desarrollado por el matemático e inventor austriaco Simon von Stampfer hacia 1829. Permite visualizar un objeto que está girando como si estuviera moviéndose muy lentamente.





ZOÓTROPO

Máquina estroboscópica creada en 1834 por William George Horner. Consiste en un cilindro giratorio de metal con ranuras verticales, a través de las cuales se observan los dibujos montados dentro del cilindro, que al hacer girar el cilindro rápidamente parecen moverse.

PRAXINOSCOPIO

Zoótropo perfeccionado, desarrollado por Émile Reynaud en 1877, que eliminó mediante espejos la distorsión en la visión de las imágenes, causada por la luz insuficiente que pasa a través de las pequeñas ranuras del Zoótropo.





LA LINTERNA MÁGICA

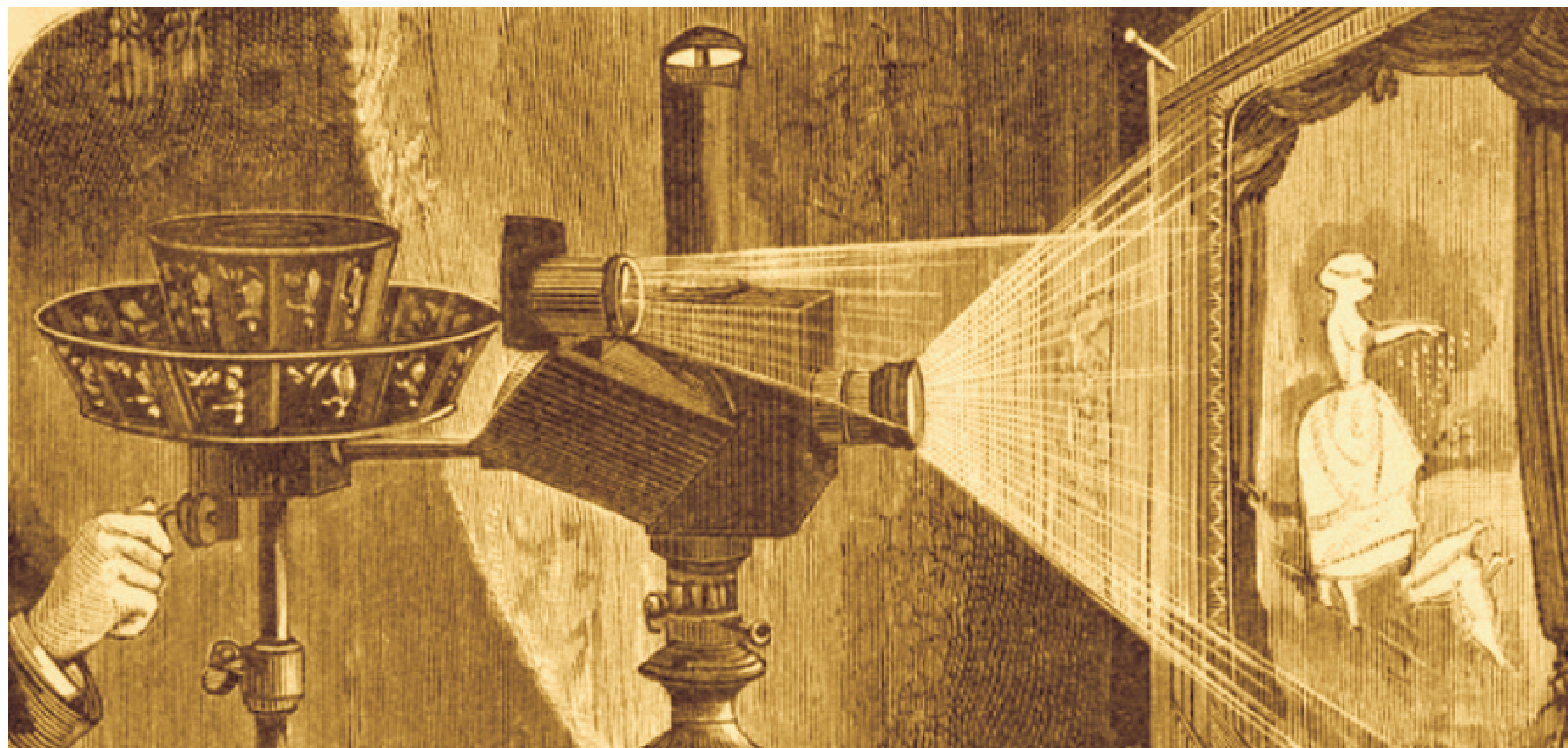
Inventada por Athanasius Kircher en el siglo XVII, consistía en una cámara oscura con un juego de lentes y un soporte corredizo en el que se colocaban transparencias pintadas sobre placas de vidrio. Estas imágenes se proyectaban con una vela o una lámpara de aceite. Para que el humo pudiera tener salida disponía de chimenea.

ZOOPRAXISCOPIO

Eadweard Muybridge, creador de la fotografía en movimiento, quiso mejorar sus resultados, proyectando imágenes sobre una pantalla.

Así, en 1879, inventó el zoopraxiscopio. Se trata de un primitivo proyector de cine que utiliza una fuerte luz para proyectar las imágenes secuenciales presentes en un disco de cristal, creando una ilusión óptica de movimiento. Los discos contenían varias imágenes, la mayoría con silueta negra y algunos pequeños detalles.





TEATRO ÓPTICO

Desarrollado por Émile Reynaud, combinando artilugios como el praxinoscopio y la linterna mágica, este aparato permite ofrecer la proyección de dibujos animados en movimiento con una frecuencia de 15 imágenes por segundo.



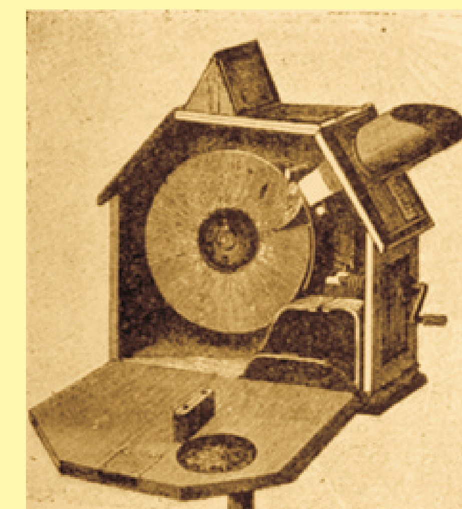
KINEMATOSCOPIO

En 1861 el inventor estadounidense Coleman Sellers patentó el kinetamotoscopio, un aparato que lograba animar una serie de fotografías fijas montadas sobre una rueda giratoria con paletas.

Este artilugio no permitía la proyección de las imágenes.

MUTASCOPIO

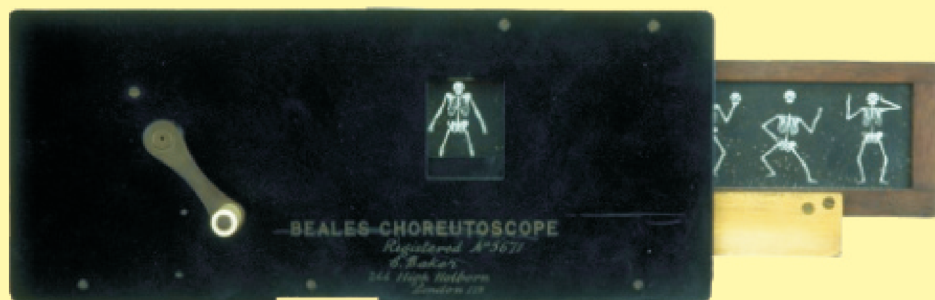
Inventado por Herman Castler en 1895, se basa en un principio con el que estamos familiarizados. Cuando doblamos un libro y dejamos las hojas correr debajo del pulgar, las imágenes aparecen a la vista en una sucesión tan rápida que en nuestro cerebro se genera la impresión de que están en movimiento.

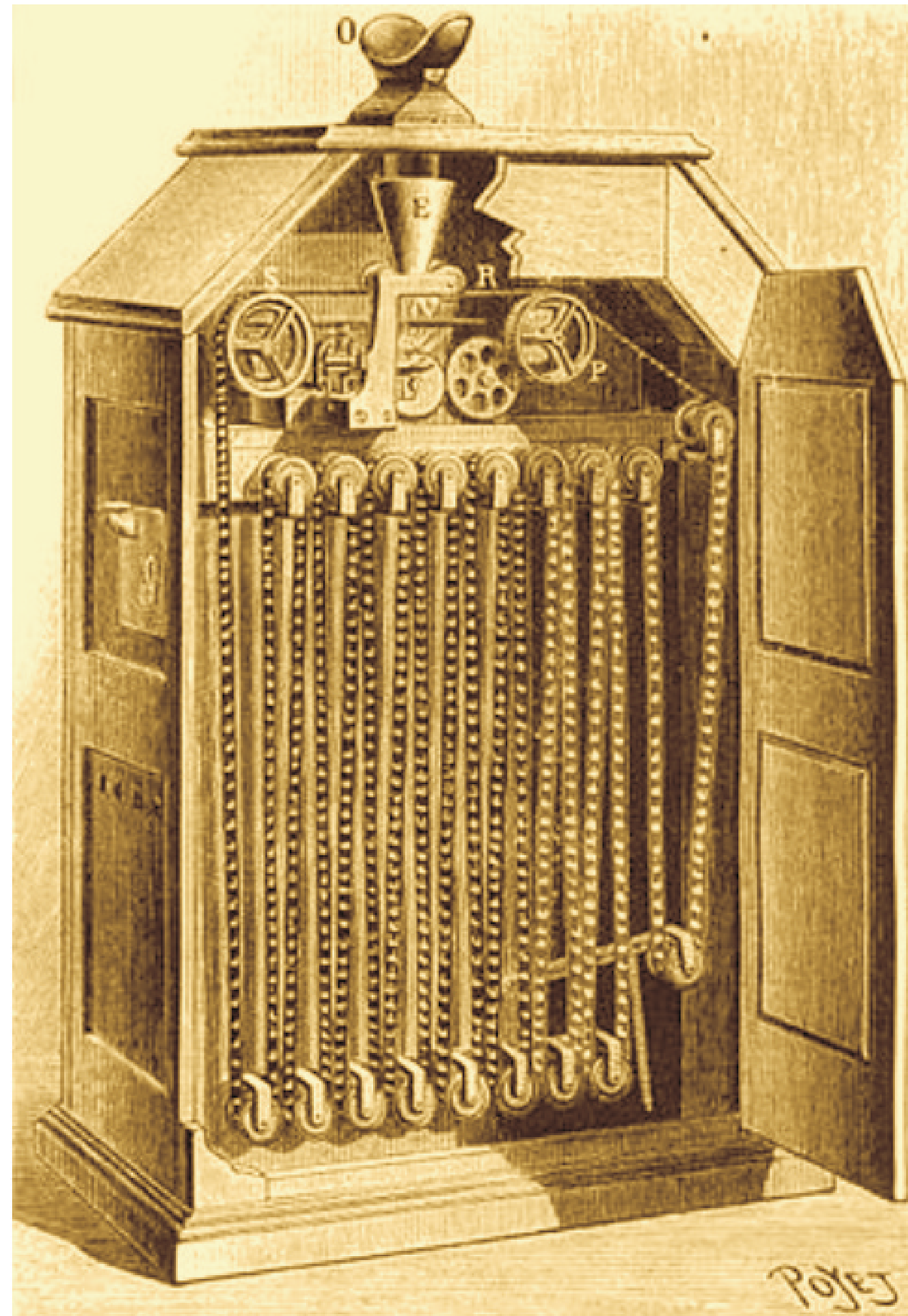


COROTOSCOPIO

En 1866, L.S. Beale inventa el corotoscopio, que permite, utilizado conjuntamente con la linterna mágica, la proyección de dibujos en movimiento.

Es el primer dispositivo que utiliza el mismo sistema que el cinematógrafo.





KINETOSCOPIO

Era un aparato destinado a la visión individual de bandas de imágenes sin fin, que no permitía su proyección sobre una pantalla. Era una caja de madera vertical con una serie de bobinas sobre las que corrían 14 m. de película en un bucle continuo. La película, en movimiento constante, pasaba por una lámpara eléctrica y por debajo de un cristal magnificador colocado en la parte superior de la caja.

EFECTO PHI

El efecto o fenómeno Phi fue un desarrollo teórico de Mark Wertheimer, de principios del siglo XX. Es considerada una de las teorías principales de percepción de la escuela psicológica de la Gestalt. Se define como una ilusión óptica que nos hace ver movimiento donde no lo hay. El cerebro "inventa" las partes que faltan en una secuencia de imágenes.

Y LAS IMÁGENES COBRARON VIDA









Aproximaciones

En 1873, el astrónomo francés **Jules Janssen** construyó el "revólver fotográfico" (1), un antecesor directo de la cámara cinematográfica. Se trataba de un aparato que realizaba fotografías a intervalos regulares y fue utilizado para estudiar el paso de Venus por delante del Sol.

Posteriormente, en 1882, **Etienne Jules Marey** fabricó el "fusil fotográfico"(2), en el que ya se aplicaron los principios tecnológicos en los que se basan las cámaras, antiguas y modernas. Al principio utilizaba doce imágenes por placa. En 1888 creó una nueva cámara "cronofotográfica" en la que utilizaba cinta de papel en vez de placas de vidrio.

Hay que hacer mención a **Louis Aimé le Prince**, que fue el primero en utilizar, en 1888, un juego de dos aparatos (3), uno para fotografiar y otro para proyectar imágenes animadas.

Entre 1885 y 1889, **William Friese-Greene** (4) construyó una cámara que impresionaba una película de papel. Ya en 1888 construyó y patentó otra que utilizaba celuloide.



Los Hermanos Lumière

Pero es en febrero de 1895 cuando los **hermanos Lumière**, Louis y Auguste, patentan un aparato al que pronto denominan “cinématographe”, que proporciona una calidad aceptable, tanto en la toma de imágenes como en la proyección de las mismas. Esto, unido a una sesión pública de presentación del ingenio que tuvo lugar en París el 28 de diciembre de ese mismo año, nos hace hablar del nacimiento del cine.

La primera versión de la camara la fabricó artesanalmente Charles Moisson. A partir de ahí comenzó la producción en serie, aunque reducida, por parte del ingeniero Jules Carpentier.

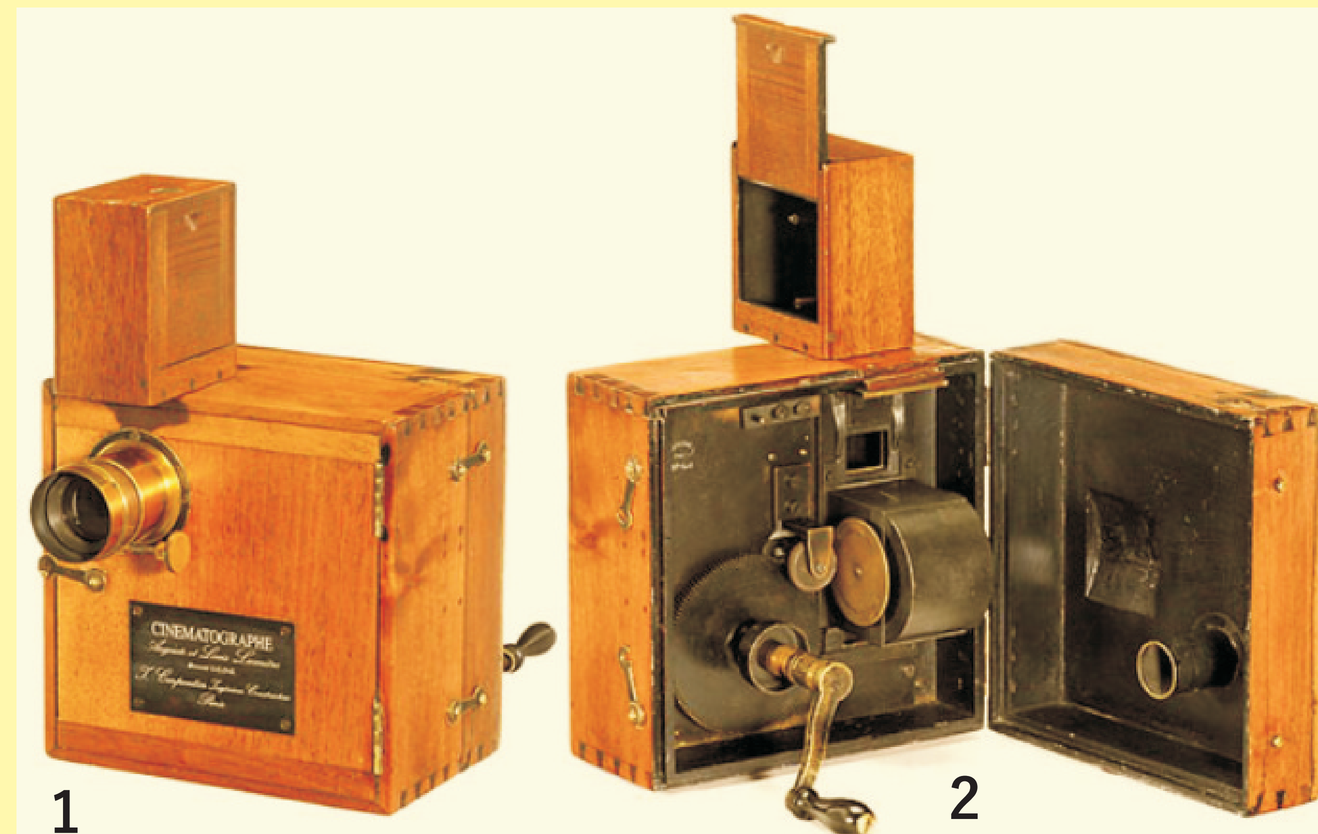


Un honor muy discutido

A partir de 1889, el estadounidense Thomas Alva Edison se mostró cada vez más interesado por la cinematografía.
En 1894 inventó y empezó a fabricar el kinetoscopio, un sistema que permitía a una persona ver imágenes en movimiento, pero que no ofrecía la posibilidad del visionado colectivo; algo a lo que por lo visto el inventor no veía muchas posibilidades de uso comercial.
Edison patentó el kinetoscopio, que algunos consideran la primera máquina cinematográfica, poco antes de que los hermanos Lumière hicieran lo propio con su invento, el cinematógrafo, y de que en Alemania, otros dos hermanos, los Skaladanowsky, registraran un artefacto muy similar al desarrollado por los franceses.

Las Primeras películas

Pruebas aparte, se considera que la primera película fue filmada en 1895 por los hermanos Lumiére, y duraba tan sólo unos segundos.
Después de muchos experimentos, los Lumiére desarrollaron un modelo de cámara (1) capaz de tomar muchas fotografías seguidas y en muy poco tiempo, en un mismo carrete de celulosa o de película sensible a la luz. La secuencia obtenida se proyectaría, utilizando el mismo aparato (2), sobre una superficie en idéntico orden e igual velocidad.
Fue así como se inventó el cinematógrafo.
Con el invento listo y funcionando, los Lumiére filmaron diferentes situaciones y lugares reales. Su primera pieza fue la salida de un grupo de obreros de su fábrica. Y ese es precisamente el nombre que recibió la primera película que se filmó en el mundo: “La sortie des usines Lumiére à Lyon”(La salida de la fábrica Lumiére en Lyon)(3).
Posteriormente siguieron filmando otros acontecimientos cotidianos, como la llegada de un tren a la estación, pasando muy cerca de la cámara mientras reduce la velocidad.



1

2



3



El negocio

El beso (abril, 1896) es una de las primeras secuencias grabadas por Edison con su kinetoscopio. Se trata de un fragmento de una escena de teatro. En ella, los actores John Rise y Mary Irving, reproducen ante la cámara un fugaz y casto beso de la obra de Broadway “La viuda Jones”.
Aunque como cineasta, Edison hizo muy poco aporte artístico, fue uno de los primeros en entender el cine como una industria. Él fue pionero en crear un estudio de cine, el “Black Maria”; una sala con un techo que al abrirse permitía el paso de la luz solar y cuyo espacio podía girar para orientarse en función de los rayos solares.

Curiosamente el uso de la tecnología cinematográfica era diferente en cada país. Así, en EEUU utilizaban el kinetoscopio para presentaciones en ferias (1), permitiendo a cambio de una moneda de cinco centavos el visionado del fragmento de una película. Posteriormente, en ciudades como Nueva York, aparecieron salas de kinetoscopio, denominadas “Nickelodeon”, en las que se mostraban películas de unos veinte segundos, que presentaban bailes, payasos, recreaciones de sucesos históricos, números de magia, musicales...
En cambio en Francia y Alemania, el uso de la cámara fue diferente, ya que se llevaban a cabo proyecciones para un conjunto más amplio de personas (2); dando lugar a situaciones equiparables a las de las salas de cine actuales.


1


2

Y aquí ¿qué?

El cine llegó a España en mayo de 1896, de la mano de los cámaras y operadores de la empresa de los hermanos Lummiere, que vinieron a nuestro país con intención de vender aquí la tecnología, y como demostración proyectaban sus películas. Antes de la llegada del cinematógrafo, en España ya estaba funcionando el kinetoscopio de Edison.

El cine español en sus orígenes tuvo muchos cineastas de una sola película, debido a que no resultaba económicamente rentable. No fueron pocos los fotógrafos que se convirtieron en cineastas. Se dieron casos de artesanos que intentaron realizar sus propias cámaras. Abundaron también los pintores (sobre todo retratistas) que se pasaron primero a la fotografía y después al cine. Sin embargo, solo una mínima parte de estos advenedizos cineastas consiguió tener una continuidad en el la industria.



La primera película del cine español se rodó en el año 1896, durante las fiestas del Pilar en Zaragoza y recoge el momento en que la gente sale de la misa de las doce en la basílica del Pilar. Su título es, como no podía ser de otra manera, "Salida de misa de doce del Pilar de Zaragoza". La rodó el zaragozano Eduardo Jimeno Correas quien, junto a su padre, adquirió una cámara "Lumiere" en la fábrica de los hermanos franceses.

SIN PALABRAS

El cine mudo es aquel cine en el que no hay sonido sincronizado (especialmente diálogos) y consiste únicamente en imágenes.
La era del cine mudo duró desde la aparición de la cinematografía hasta 1929. Después del estreno de "El cantante de jazz" (1927), la primera película comercial con sonido, las películas sonoras fueron cada vez más habituales y, diez años después, el cine mudo prácticamente había desaparecido.


1

El primer experimento cinematográfico que se conserva data de 1888. Se trata de un filme de 1,66 segundos, realizado por Louis Le Prince, que muestra a dos personas caminando por un jardín y se titula "La escena del jardín de Roundhay" (1). Por supuesto se trata de cine mudo.
La popularización del cine mudo coincide con la Primera Guerra Mundial, los primeros automóviles o el primer vuelo del hombre.
En los años previos a la introducción del sonido se realizaron muchas películas mudas, pero se cree que entre el 70 y el 80% de ellas se ha perdido.

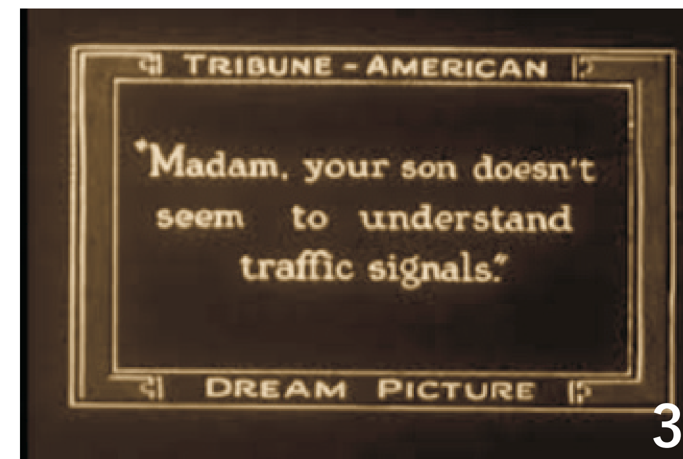
Características

En los pueblos pequeños había un **piano** para acompañar las proyecciones, mientras que en las grandes ciudades había órganos, o incluso una orquesta completa que podía ejecutar además efectos sonoros. La música en el cine mudo trataba de representar los sucesos que ocurrían en pantalla de una manera exagerada. Se utilizaban ritmos rápidos para persecuciones, sonidos graves en momentos misteriosos o melodías románticas para escenas de amor.

Los actores debían manejar artísticamente sus expresiones corporales (2) para que el público comprendiera lo que estaba sucediendo en la pantalla. La actuación exagerada era necesaria en estas películas para enfatizar las acciones principales. En ocasiones se añadían cuadros de texto, aclarando la situación a la audiencia, o mostrando conversaciones importantes. Estos cuadros de texto se denominan intertítulos (3).


1


2



3


4

El cine mudo era filmado en rollos de 35 mm. La mayoría de las películas se filmaron a velocidades más lentas que las películas con sonido (normalmente de 16 a 20 fotogramas por segundo frente a los 24 posteriores) por lo que pueden parecer artificialmente rápidas, lo que remarca su aspecto poco natural. Entre 1895 y 1927, la inmensa mayoría de las películas se rodó en blanco y negro. Sin embargo, ya desde el principio del cine muchos directores intentaron dar color a las filmaciones. Georges Méliès tenía un equipo de obreras que pintaban a mano los fotogramas de sus películas, logrando así que en la proyección se vieran en color (4).

Charles Chaplin

Este gran actor, compositor, productor y director, cuyo nombre completo era Charles Spencer Chaplin, nació en Londres en 1889, en el seno de una familia de artistas.
Comenzó a actuar en musicales y pantomimas desde muy pequeño.
El personaje que con el que se hizo popular y que marcaría el resto de su vida artística fue un vagabundo de anchísimos pantalones, enormes zapatos, bombín y bastón de bambú que respondía al nombre de **Charlot.** Chaplin lo interpretó en más de 60 ocasiones
Sus películas más importantes como actor, director o productor fueron: “El chico”, “El peregrino”, “La quimera del oro”, “El circo”, “Luces de la ciudad” y “Tiempos modernos”. Éstas cintas fueron mudas, pero incluso durante la época del cine sonoro gozaron de la preferencia del público.
Entre sus películas sonoras podrían destacarse: “El gran dictador”, “Monsieur Verdoux”, donde aparece por última vez su personaje de Charlot, “Candilejas” o “Un rey en Nueva York”.
Recibió varios premios, entre ellos un Óscar honorífico por sus contribuciones a la cinematografía.
Murió el día de Navidad de 1977, en Suiza.



Buster Keaton



Fue un actor, guionista y director de cine mudo cómico que nació el 4 de octubre de 1895 en Kansas, Estados Unidos.
Se caracterizó principalmente por su humor físico, ejecutado mientras mantenía un rostro inexpresivo en todo momento, lo cual le ganó su apodo, "Cara de Piedra". En España fue conocido artísticamente como "Pamplinas" o "Cara de Palo".
Entre sus películas más famosas y populares pueden incluirse "Las tres edades", "La ley de la hospitalidad", "El navegante", "El moderno Sherlock Holmes" o "El gran espectáculo"; pero, sin duda, la más relevante y conocida es "El maquinista de la General". La película resulta una reivindicación de lo que es capaz de hacer un hombre solo, pequeño, y en apariencia débil, por recuperar las dos cosas que más desea en este mundo, su locomotora y la mujer a la que ama. "El maquinista de la general" es considerada hoy día como una obra maestra.

CACHARRERÍA

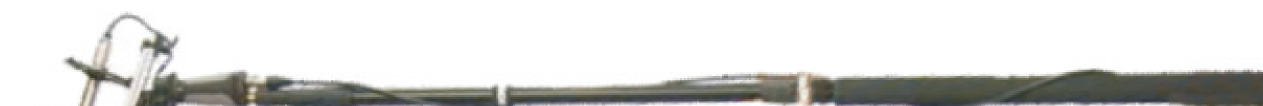
Las **cámaras** se encargan de captar la secuencia de imágenes que constituyen el vídeo. Lo que hacen no es otra cosa que realizar muchísimas fotos (entre 24 y más de 1000 por segundo) que al ser vistas a la misma velocidad engañarán a nuestro cerebro creando la impresión del movimiento.

En la actualidad, las imágenes se almacenan en formato digital en la propia camara, en un disco duro o en una unidad extraíble. Hasta el desarrollo de esta tecnología se recurría a las clásicas bobinas de película fotográfica.



La iluminación es fundamental en el cine. Los más diversos tipos de **focos** pueden complementar, modificar o sustituir a la luz natural, facilitando el visionado, pero también desempeñando una importante función artística.





Los **micrófonos** se encargan de recoger el sonido. Es frecuente recurrir a pértigas, que no son otra cosa que largos soportes que permiten colocar el micro encima de los actores sin que aparezca en el plano.





Es frecuente la creación de **decorados** en un plató. Pueden recrear espacios interiores, como una habitación, pero también plazas, calles o parajes naturales.



Una alternativa a los decorados reales es la utilización de la técnica conocida como "**croma**"; consistente en grabar a los actores sobre una superficie de un solo color. Posteriormente, utilizado el equipo adecuado, es relativamente sencillo eliminar automáticamente de la toma el color utilizado como fondo. De esta manera los actores permanecen y el resto de la imagen pasa a ser transparente, lo que permite superponerlos al fondo que se desee.





Las cámaras suelen estar colocadas en **soportes**; incluso, para la realización de algunas tomas pueden instalarse en **grúas**.





La **claqueta** es una pizarra en la que se anotan los datos que identifican las partes de una película durante su rodaje. La barra de madera, articulada mediante una bisagra, situada sobre la pizarra, permite producir un sonido seco, que facilita la sincronización posterior de sonido e imagen.



La **silla del director** es todo un símbolo en el mundo del cine. Es el trono del rey del rodaje.



El **teleprompter** es un equipo en el que los actores pueden ver el texto que deben decir o las instrucciones del director.



Uno de los objetos que tradicionalmente se asocian al oficio de director cinematográfico es el **megáfono**, que permite que sus instrucciones se escuchen en todo el espacio dedicado al rodaje. En la actualidad se ha visto sustituido por otros sistemas que facilitan la **comunicación** entre todos los miembros del equipo.





El **switcher** es un dispositivo que permite mezclar las diferentes tomas o señales de vídeo, dando lugar a una sola película. Podemos encontrar desde gigantescos dispositivos de estudio hasta otros portátiles.



El trabajo con vídeo requiere de pantallas en las que ver las muestras con las que se está trabajando o los resultados obtenidos de su mezcla. Estas pantallas reciben el nombre de **monitores** y algunos permiten el visionado de varias tomas de manera simultánea.



En los estudios de postproducción también se manipula sonido, por lo que es necesaria la utilización de **monitores de audio**.



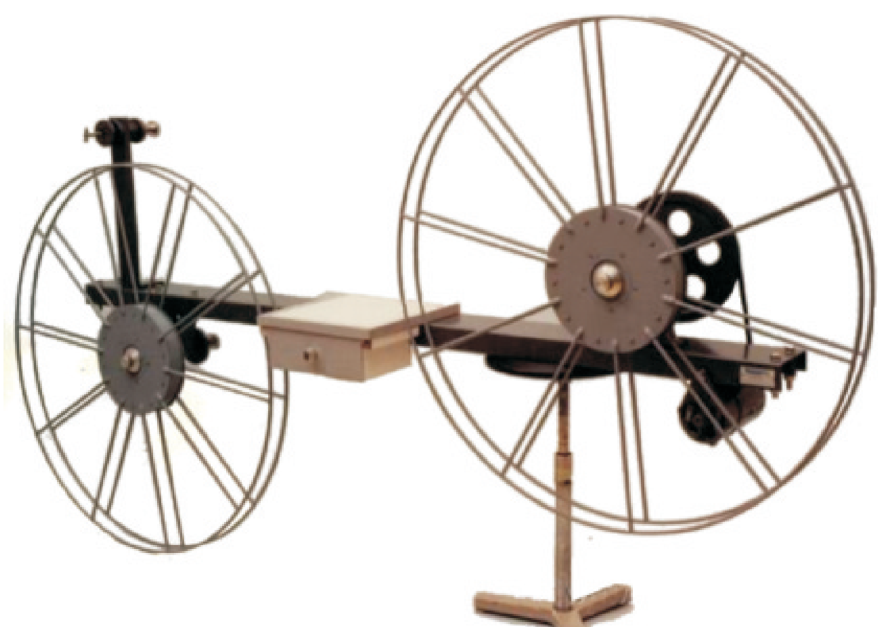
En la actualidad, en la mayoría de las ocasiones se trabaja con formatos digitales, por lo que los **ordenadores** son herramientas fundamentales en muchos momentos. Han de utilizarse computadoras muy potentes ya que los archivos de vídeo consumen muchos recursos.



Tradicionalmente, para transportar hasta la sala de cine la película finalizada, se cortaba en varias partes que se enrollaban y metían en **cajas metálicas**. En la actualidad se utilizan **discos duros** que el proyector lee directamente.



Se necesitarán dos **bobinas.** Una contendrá inicialmente la película. La otra la irá recogiendo a medida que avance la proyección.



La **bobinadora** se utilizaba en el propio cine para pasar las películas del rollo contenido en la caja de almacenamiento a las bobinas que debían colocarse en el proyector.



El proyeccionista era el encargado de unir los diferentes rollos en que se dividía la película utilizando la **empalmadora**.

Los antiguos **proyectores** eran aparatos grandes y pesados que utilizaban bobinas. Existían también proyectores mucho más pequeños. utilizados principalmente por aficionados. En la actualidad se recurre a proyectores digitales.



UNA ANIMADA HISTORIA

La historia de la animación está directamente relacionada con el desarrollo tecnológico, pero también con la evolución de las formas de ocio y con los movimientos artísticos imperantes en cada momento.

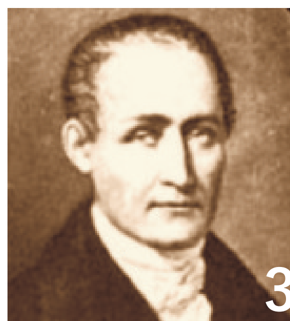


Yellow Submarine (1968)

Antecedentes con nombre propio









Anthonasius Kircher (1), en 1640, inventó la linterna mágica, con la que proyectaba diversas fases de un movimiento mediante grabados en cristales, que cambiaban de forma mecánica.

En 1824, **Peter Mark Roget** (2)descubrió el "Principio de Persistencia de la visión", fundamento psicológicos en el que se basa la animación. Demostraba que el ojo humano retiene la imagen que ve durante un tiempo suficiente para ser sustituida por otra, y así sucesivamente, hasta realizar un movimiento completo. Poco después, de la mano de **Niépce** (3) y **Daguerre** (4), nació la fotografía, sin la cual, no existiría el cine. Hacia 1852, las fotografías comenzaron a sustituir a los dibujos en los artilugios para ver imágenes animadas.



Émile Reynaud y su teatro de los sueños

En 1877, el francés Émile Reynaud, logró mayor flexibilidad en el movimiento aparente de las figuras con el praxinoscopio.
Se trataba de un zootropo perfeccionado, consistente en un tambor giratorio con un anillo de espejos colocado en el centro y dibujos ubicados en la pared interior del tambor que al girar parecían cobrar vida.
Lo aplicó al "teatro praxinoscópico" o "teatro óptico" en el que utilizando los principios de la linterna mágica, a través de una combinación de espejos y luces, conseguía dotar de movimiento a tenues figuras luminosas.
Permitía proyectar películas animadas, dotadas de argumento, en una pantalla para un público, acompañadas además de música y efectos sonoros.



Mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892, tres años antes de la primera sesión pública de cine, hasta finales del siglo XIX.
Las representaciones se hacían en el museo Grévin de París, con películas que duraban unos 10 minutos, y en las que empleaba ya las bases de la moderna animación, como la utilización de personajes dibujados sobre papeles transparentes, para evitar tener que trabajar repetidamente los fondos.

LOS PIONEROS

El año oficial del nacimiento del cine es 1895, pero el nacimiento del cine de animación se produjo diez años más tarde, en 1905. Fue ese año cuando el español **Segundo Chomón** realizó "El hotel eléctrico" (1), para algunos, la primera animación de la historia. Otros historiadores aseguran que este honor corresponde a "La casa encantada", de 1907 y obra del inglés afincado en los Estados Unidos **James Stuart Blackton**. Lo cierto es que con la invención del paso de manivela, la técnica que hoy se denomina "stop motion", Chomón estableció los principios fundamentales de la animación. Mas tarde, el francés **Émile Cohl**, con trabajos como "Fantasmagorie" (1908) (2) los aplicó al campo gráfico, y estableció las bases de lo que con los años se convertiría en la poderosa industria de los dibujos animados. **Winsor McCay**, autor por ejemplo de "Gertie the Dinosaur" (1914) (3), dio al dibujo animado la técnica básica con la que se ha mantenido hasta el presente, pues los principios de la animación en papel, en acetato o por ordenador, la forma técnicamente más avanzada del género, son exactamente los mismos.


1


2


3

EVOLUCIÓN

Tras la Segunda Guerra Mundial se produjo el gran desarrollo del cine de animación, que se consolidó con los largometrajes de **Disney** y los cortos de **Warner Bros**. En España, en 1945, **Arturo Moreno** dirigió "Garbancito de la Mancha", el primer largometraje de animación netamente español, que se realizó de manera artesanal en plena posguerra, un momento de gran penuria y escasez. Entre las décadas de 1950 y 1980 del pasado siglo, los dibujos animados fueron desapareciendo de las salas de cine, salvo los grandes largometrajes de Disney, que hasta la última década del siglo XX, fue reticente a cambiar los cines por otros medios de difusión y comercialización, como el vídeo o, más tarde, el DVD. A pesar de todo, la animación prosperó, se tecnificó y se especializó, ganando presencia en los festivales de cine y en la televisión. En Estados Unidos, **Hanna-Barbera** dominó la animación para televisión y Disney la animación para cine.

En las últimas décadas el cine de animación ha conocido un desarrollo sin precedentes. Los avances tecnológicos han permitido, un gran desarrollo de las técnicas de animación, encabezado por productoras como **Pixar**.








1. Garbancito de La Mancha (Arturo Moreno, 1945)
2. Alicia en el País de las maravillas (Disney, 1941).
3. El coyote y el correcaminos (1949, Warner Brothers).
4. Los Picapiedra (Hanna y Barbera, 1960).
5. Los Simpsons (1990).
6. Nemo (Pixar, 2003)

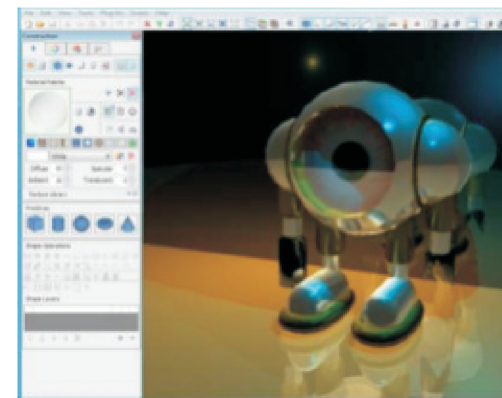
ESTO SE ANIMA

El cine de animación es una técnica audiovisual basada en fotografiar individualmente dibujos, objetos... en diferentes posiciones, favoreciendo que al proyectar consecutivamente las imágenes obtenidas se cree la ilusión de movimiento, dando así vida a los personajes que forman parte de la historia.

Existen muchísimos tipos de animación. La creatividad de los animadores, los objetos que se utilicen o el estilo del dibujo, influyen notablemente en la película elaborada; pero la técnica a la que se recurra para llevar a cabo la animación determina el resultado final. Os mostramos aquí algunas de las principales técnicas.





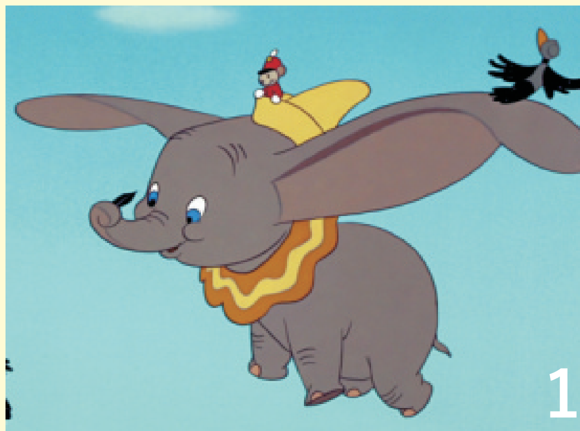






Animación tradicional

Es el procedimiento utilizado para realizar los dibujos animados que se popularizaron en producciones del siglo XX; como “Dumbo”, “Bob Esponja” o “Los Simpsons”. Consiste en dibujar manualmente peronajes y fondos. Han de realizarse infinidad de dibujos, con pequeñas diferencias entre ellos, representando los distintos pasos de cada movimiento. Posteriormente se fotografían uno a uno y son proyectados a una determinada velocidad, tradicionalmente 24 fps (fotogramas por segundo), para crear la ilusión de movimiento. Se suele trabajar con acetatos transparentes, que permiten, por ejemplo, utilizar el mismo dibujo como fondo mientras se modifican las posiciones de los personajes.


1


2


3


4

Pueden utilizarse distintas técnicas. Así, la **animación completa**, es un proceso que usa 24 fotogramas por segundo. Son producciones de alta calidad y un coste alto, como los largometrajes de Disney (1) y muchos cortometrajes de Warner Bros.

La **animación limitada** usa menos fotogramas por segundo, disminuyendo calidad y costes. El nivel de detalle es menor y se utilizan trucos como repetir movimientos o utilizar fondos abstractos. Sirvan como ejemplo el anime de “Heidi” (2), o producciones de Hanna-Barbera como “Los Picapiedra”.

La **rotoscopia** consiste en hacer los dibujos se calcando los contornos de los fotogramas de películas reales, logrando así movimientos de gran realismo. En “Blancanieves y los siete enanitos” o “La Cenicienta”(3), se utilizó esta técnica.

El **Live-Action** combina animación con cine convencional. Es el caso, por ejemplo, de Mary Poppins (4).

Stop motion

Es un procedimiento mediante el cual se recrea el movimiento de un objeto gracias a sucesivas imágenes tomadas de la realidad.


1

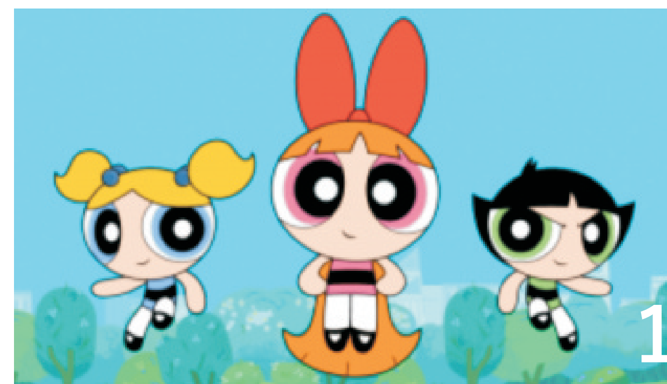

2


3

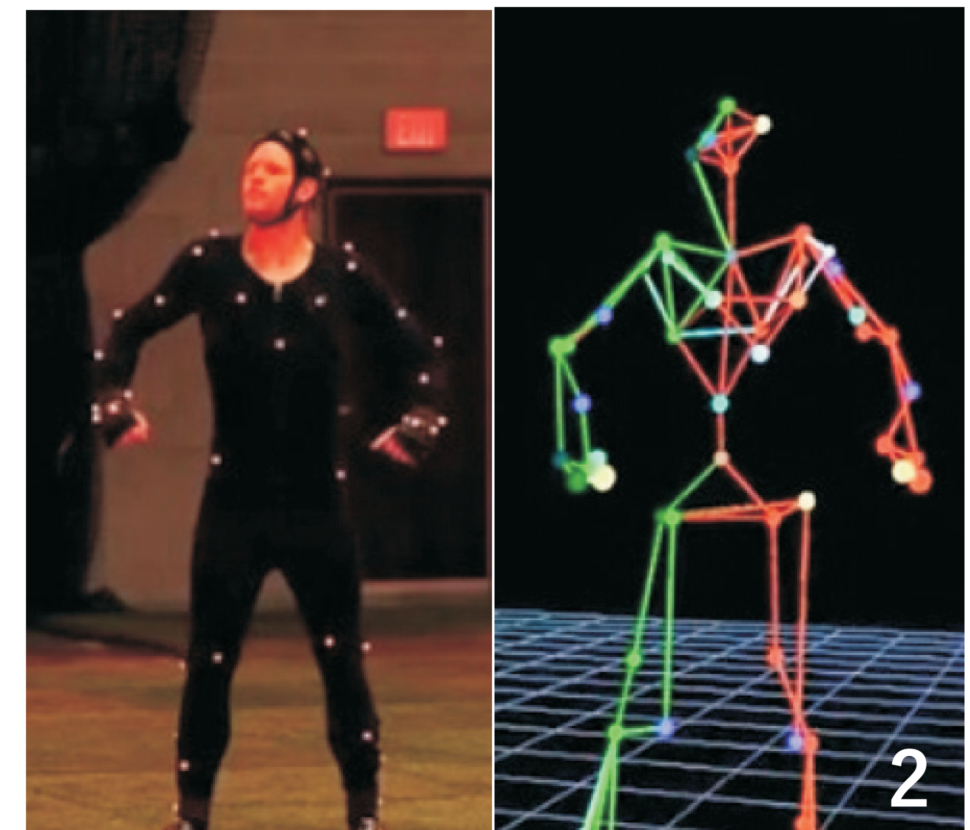
Dentro de esta categoría encontramos técnicas como el **claymation**; un procedimiento que utiliza la plastilina para la creación de personajes y decorados. Un ejemplo es “La oveja Shaun”(1).
El **brickfilm** utiliza juguetes de construcción para crear animaciones. Podemos ver este procedimiento en todas las películas de Lego (2).
Se denomina **pixelación** a la técnica que se centra en la utilización de imágenes de personas como fotogramas de las animaciones.
El **go motion**, se diferencia de otras técnicas stop motion en que toma las fotografías de objetos en movimiento, dotando así de más realismo al resultado final.
La técnica denominada **animación de recortes** (3) se basa en la utilización de figuras recortadas, ya sean dibujos o fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando los diferentes segmentos se obtienen las distintas poses, que tras ser fotografiadas darán vida a la secuencia.

Animación por ordenador

Este grupo incluye diversas técnicas con un factor común, que es el uso de computadoras para la creación de imágenes digitalizadas. Han supuesto la reducción de costes y tiempos de elaboración frente a otros procedimientos de animación.


1


3


2

Nos encontramos con dos grandes tipos de animación por ordenador: 2D y 3D. La animación en dos dimensiones (**2D**) solo puede representar movimientos horizontales y verticales y servirse de objetos planos, como los de las fotografías convencionales. Ha alcanzado gran popularidad debido a la difusión por internet de series y cortos. "Las Supernenas" (1) es uno de los múltiples ejemplos de producción de este tipo presentes en las programaciones de las televisiones.

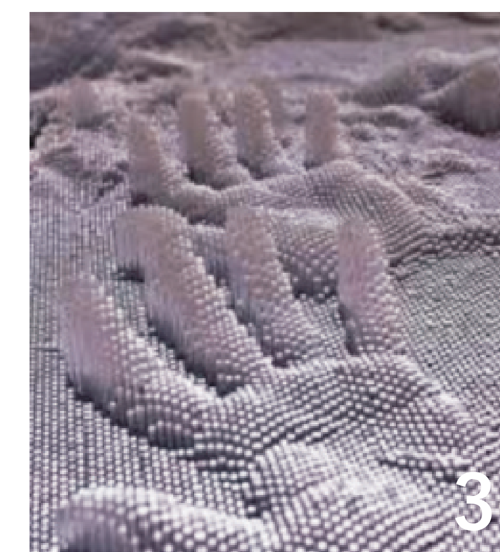
En el caso de la animación tridimensional (**3D**), se puede generar además la impresión de movimientos de acercamiento o alejamiento del espectador. Se sirve de herramientas como el modelado 3D, que permite la creación de modelos en tres dimensiones que después son animados, o la captura de movimientos (2), consistente en registrar los movimientos de un actor mediante un traje especial para luego utilizarlos en un modelo virtual. Ejemplos de este tipo de animación, que dispone de un alto nivel de calidad gráfica, son las producciones de Pixar; entre las que se podría destacar la saga de Toy Story (3) .

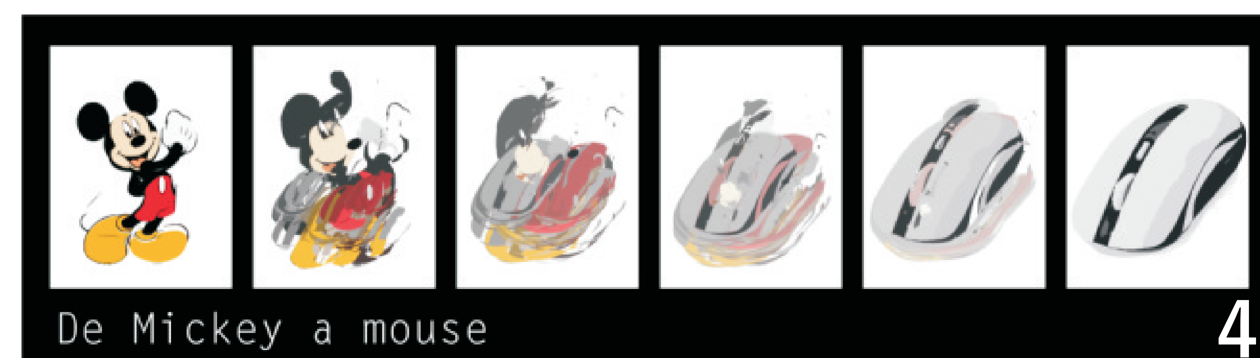
Animación experimental

Denominamos animación experimental a toda forma de expresión, que utilice de una manera no convencional las técnicas de animación.
Partiendo de la idea de que cualquier materia fotografiable puede ser animada, nos encontramos con infinidad de técnicas.
Muchas de ellas han sido utilizadas sólo por unos pocos y son desconocidas para el gran público. La mayor parte sirven para realizar obras artísticas o experimentales; lo que no es obstáculo para que con el paso del tiempo se conviertan en herramientas al servicio de producciones comerciales como películas, videoclips o series de animación. Hemos de tener en cuenta que la mayoría de los procedimientos utilizados en la animación actual han sido en algún momento experimentales.
Animación de arena (1), pintura sobre cristal(2) , pantalla de agujas (3), pintura sobre celuloide, tweening (4)(transformación de una imagen en otra generando fotogramas intermedios)... son algunas de estas técnicas.


1


2


3



4

PALABRAS EN MOVIMIENTO

Muchas obras de literatura infantil y juvenil han sido llevadas al cine. La literatura ha supuesto una inagotable fuente de inspiración y recursos para directores de diferentes épocas, que han realizado películas a partir de las adaptaciones de diversas obras literarias, transformando sus argumentos en guiones cinematográficos.
El resultado nos ha permitido disfrutar, en un soporte diferente, de historias ya conocidas, o descubrir otras nuevas, narradas utilizando un lenguaje en el que la imagen y el sonido sustituyen a la palabra escrita. En cualquier caso, original y versión, libro y película, no deben compararse ya que se trata de obras distintas.
El cine ha recurrido en muchas ocasiones, y casi desde sus orígenes, a novelas de aventuras, de autores como Verne o Stevenson, por sus grandes posibilidades a la hora de crear películas de entretenimiento, con espectaculares efectos especiales. También han sido frecuentes las adaptaciones de los cuentos clásicos. En los últimos años, hemos podido disfrutar de películas basadas en libros superventas como “Harry Potter” o “Shreck”.



Clásicos de aventuras

JULES VERNE

Su obra inspiró una de las primeras películas de la historia: “El viaje a la Luna” de George Méliès (1902), que después adaptó “Viaje a través de lo imposible”. Muchas de sus libros han sido llevados al cine y algunos en varias ocasiones. Sirvan como ejemplo: “Los hijos del capitán Grant”, “Un drama en los aires”, “20.000 leguas de viaje submarino”, “Viaje al centro de la tierra”, “ Miguel Strogoff”, “Cinco semanas en globo”, “La vuelta al mundo en 80 días”...















FRANK BAUM

En 1939, Víctor Fleming dirigió "El mago de Oz".

H.G. WELLS

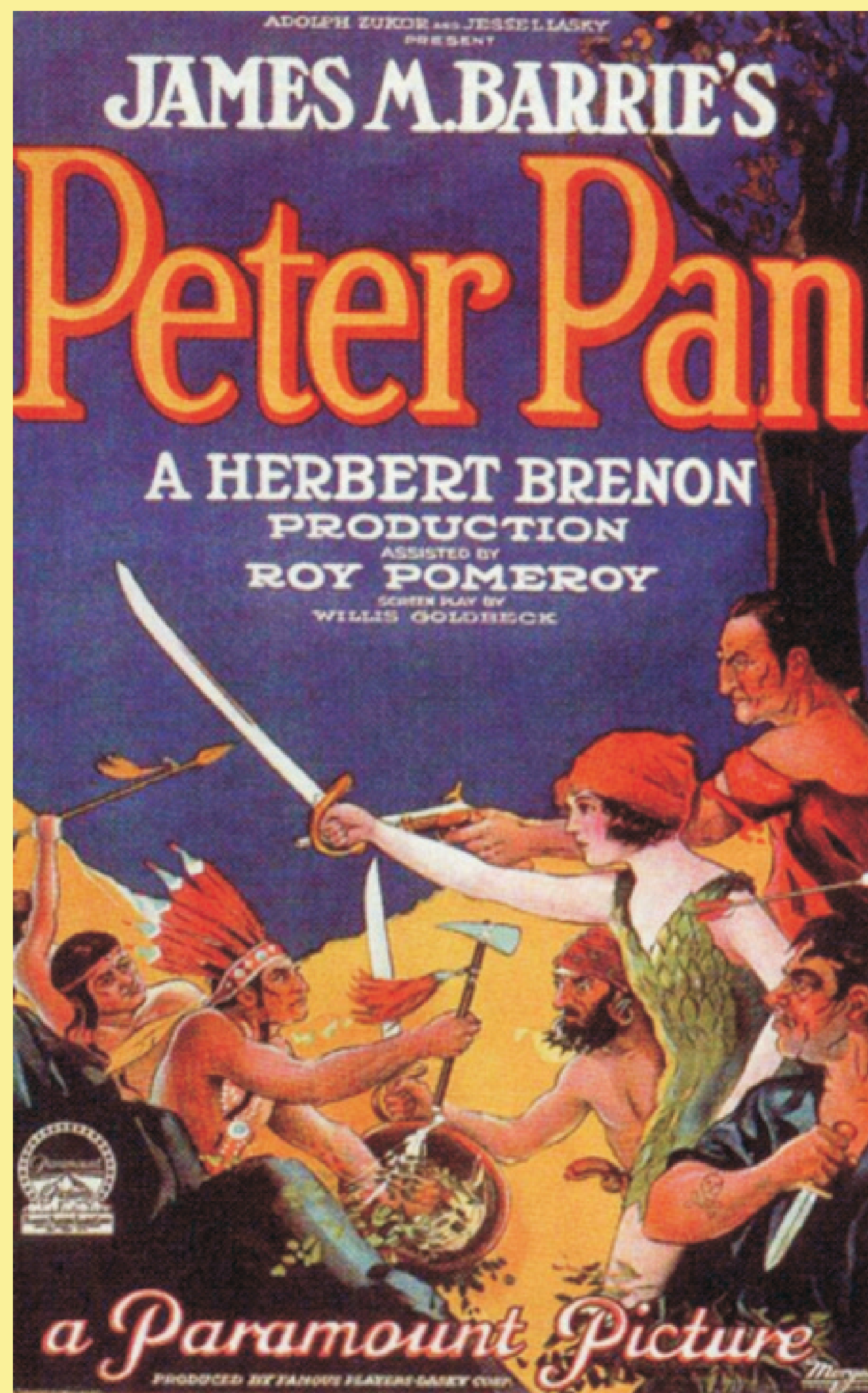
Ya 1919 se adaptó al cine el libro "Los primeros hombres en la luna". Posteriormente otras obras de H.G. Wells fueron convertidas en películas. Tal es el caso de "La Guerra de los Mundos", "El hombre invisible", "La Isla del Dr. Moreau" o " La isla de las almas perdidas".





ARTHUR CONAN DOYLE

Fue el creador de Sherlock Holmes, que ya en 1914 fue llevado a la gran pantalla, mediante la adaptación de dos de sus casos "El sabueso de los Baskerville" y "Estudio en escarlata". Sus obras inspiraron numerosos films para el cine y la televisión, e incluso alguna serie de dibujos animados.



J.M. BARRIE

La primera de las múltiples adaptaciones de "Peter Pan" al cine es una versión muda de 1924.

ROBERT LOUIS STEVENSON

"La Isla del Tesoro" ya pudo verse en la gran pantalla, aunque no oírse al tratarse de una versión muda, en 1912. Posteriormente, esta obra dio lugar a múltiples adaptaciones cinematográficas; incluyendo películas de animación e incluso una protagonizada por los populares Teleñecos. Otras obras de Stevenson que también han sido llevadas al cine son "La flecha negra" o la terrorífica "El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde".





Literatura contemporánea

ROADL DAHL

Roald Dahl es uno de los más importantes autores de literatura infantil y juvenil de este siglo.
Empezó su relación con el cine y la televisión en 1955, escribiendo diversos guiones.
Han sido numerosos los relatos y novelas de Roald Dahl llevados al cine o la televisión: “Relatos de lo inesperado” (1979, para televisión), “Charlie y la Fábrica de Chocolate” (la primera versión es de 1971 y la más reciente de 2005), “Las Brujas” (1990), “Dani, campeón del mundo” (1989, para televisión), “James y el melocotón gigante” (1996, animación), “Matilda” (1996) o” Génesis y catástrofe”(2004).











J.R.R. TOLKIEN

"El Señor de los anillos" ha sido llevada al cine en forma de trilogía.



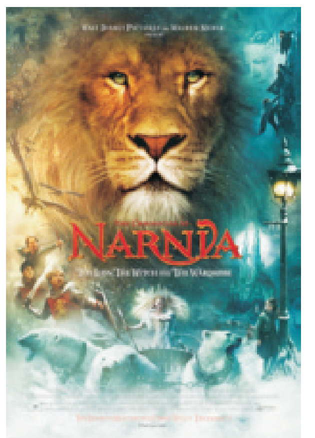
MAURICE SENDAK

El maestro de muchos de los actuales ilustradores de literatura infantil y juvenil realizó un mediometraje de animación para televisión en 1975, dirigido por él, titulado Really Rosie.

El conocidísimo libro "Donde viven los monstruos" fue llevado al cine por el director Spike Jonze.

C.S. LEWIS

"Las crónicas de Narnia", son una heptalogía (serie de siete libros), que ha dado lugar, hasta el momento, a tres películas.





J.K. ROWLING

La autora de Harry Potter, ha visto como su obra ha sido adaptada al cine dando lugar a toda una saga de películas.



RUDYARD KIPLING

"El libro de la selva", ha sido llevada al cine por Disney en dos ocasiones, una en 1967 y otra en 2016. La primera está realizada utilizando técnicas de animación tradicional, mientras que en la segunda se recurre a la combinación de elementos reales con imágenes generadas por ordenador.



ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

"El principito" es otra de las obras literarias que ha contado con un buen número de versiones cinematográficas, realizadas utilizando diferentes técnicas; desde el largometraje convencional hasta películas de animación realizadas con los procedimientos más dispares (dibujo, clay motion, animación 3D...).



COLLODI,

El personaje de Pinocho ha cobrado vida en infinidad de versiones cinematográficas.



JEFF KINNEY,

El “Diario de Greg” es uno de esos libros superventas ha dado el salto a la gran pantalla.



MICHAEL ENDE

“La historia interminable”, que además contó con segunda y tercera parte, y “Momo” fueron llevadas al cine en 1984 y 1986, respectivamente.



ANIK LE RAY

“Nat y el secreto de Eleonora” es un caso especial, porque la autora es también la guionista de la película y la ilustradora, Rébecca Dautremer, la directora artística.



ASTRID LINDGREN

Su personaje Pipi Langstrump fue protagonista de una serie de televisión que en España se emitió en la década de 1970 bajo el tituló “Pippi Calzaslargas”.

Clásicos Actualizados



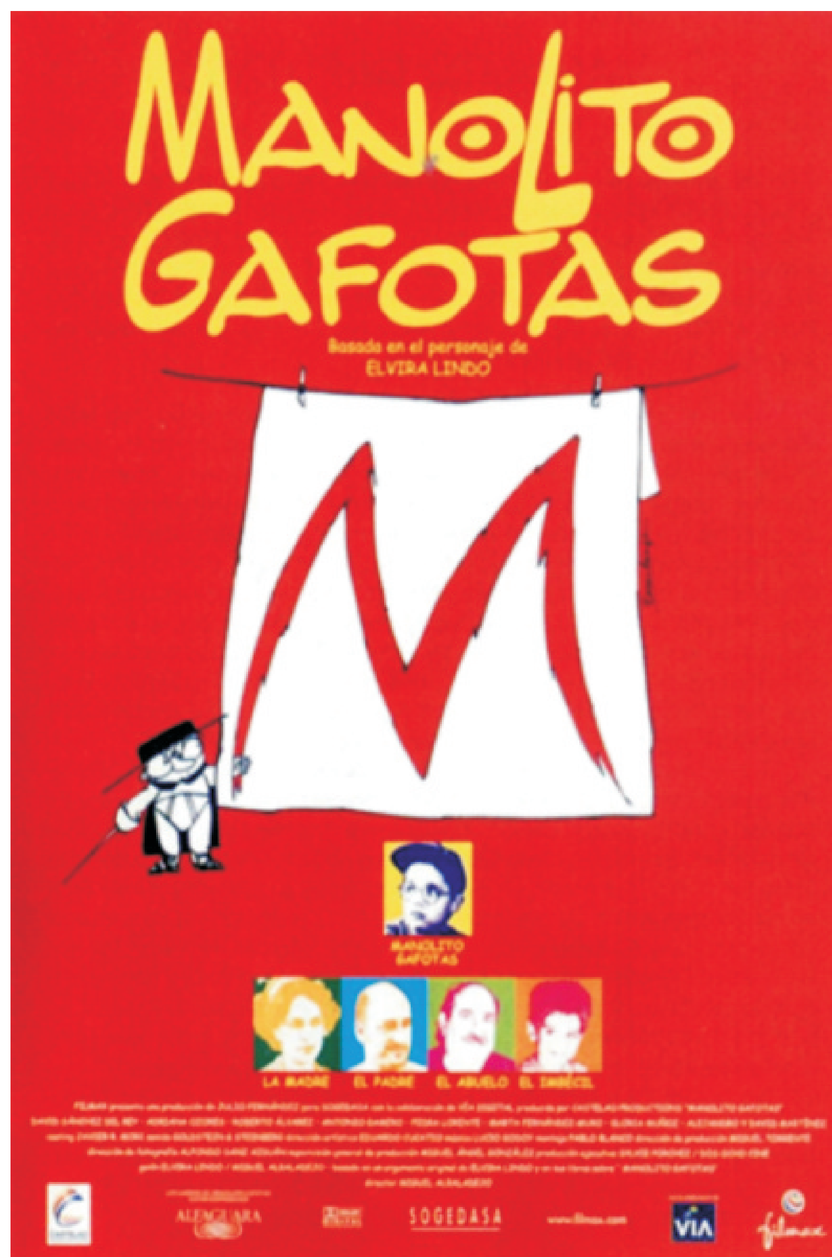






Mostramos aquí una selección de películas actuales que revisan cuentos clásicos como “La bella durmiente” (”Maléfica”), “Blancanieves”, “La Cenicienta” o “La bella y la bestia”.

Autores españoles

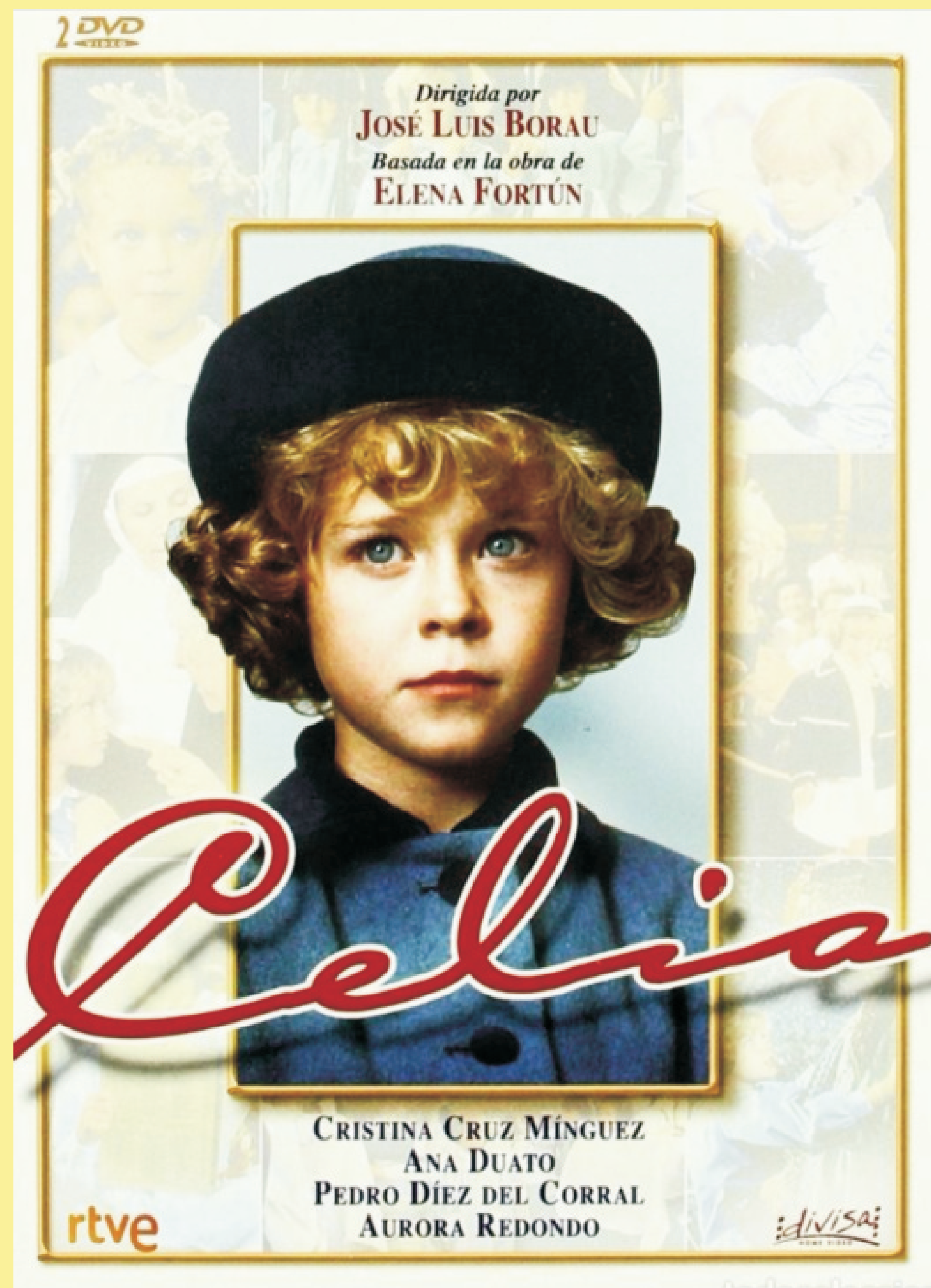


ELVIRA LINDO

"Manolito Gafotas" protagonizó dos películas y una serie de televisión.

ELENA FORTÚN

Televisión Española puso en antena en 1993 la serie "Celia", basada en los libros de la escritora madrileña.





MIGUEL DE CERVANTES

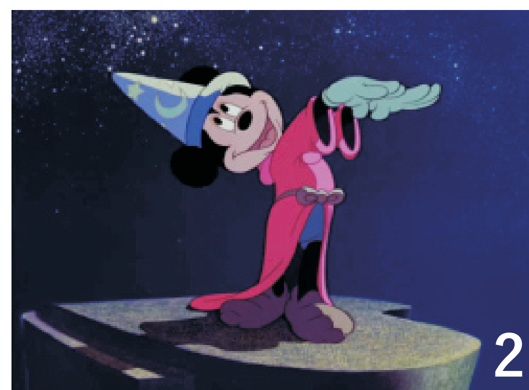
Su "Don Quijote de la Mancha" ha sido llevado al cine en innumerables ocasiones.

EL CREADOR DE MORTIMER

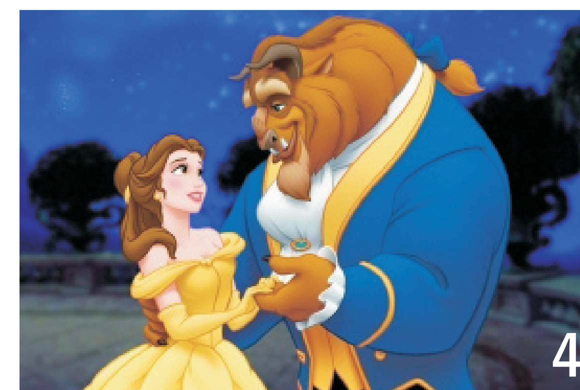


Walter Elias Disney, conocido como Walt Disney, nació en Chicago en 1901 y fue un productor, director, guionista y animador estadounidense.
Crecido en una granja, Walt se interesó enseguida en dibujar, vendiendo sus primeros bosquejos a los vecinos con solo siete años.
Cuando tenía 22 años, fundó, con su hermano Roy, su propia empresa con la intención de realizar películas de dibujos animados y la llamó “Disney Brothers Studio”. Creó un ratoncillo al que llamó Mortimer, pero su mujer le aconsejó que le cambiara el nombre por el de Mickey.
Como es sabido, durante los primeros años del siglo XX el cine era mudo, pero fue justo cuando Walt Disney estaba creando sus primeras películas, cuando se inventó el cine sonoro, y fue él quien puso voz a Mickey.
De hecho, Disney estrenó la primera película con sonido de la historia, titulada “Willie en el barco de vapor”. El éxito fue enorme.











Creó a partir de entonces más películas de dibujos animados y al aparecer el color en el cine, sus personajes dejaron de ser en blanco y negro. Poco a poco fueron naciendo nuevos personajes, como el pato Donald, Pluto o Minnie.

En 1939 decidió realizar el primer largometraje de dibujos animados de la historia del cine, que fue "Blancanieves y los siete enanitos" (1). La película fue estrenada en 1937 y dejó asombrado a todo el mundo por su calidad. Por ella le dieron su primer Oscar de Hollywood.

Después de "Blancanieves", su compañía realizó muchas más películas, como "Pinocho", "Fantasía" (2), "Bambi" (3), "La Cenicienta", "101 dálmatas", "La dama y el vagabundo"...

También se le ocurrió la idea de rodar películas de aventuras con actores reales, como "Mary Poppins" o "Robin Hood".

En los años cincuenta, Disney inauguró un gigantesco parque de atracciones en California al que llamó Disneylandia y que hoy en día sigue siendo un lugar que millones de niños y mayores visitan cada año. Años después se construyeron Disney World y Eurodisney.

Walt Disney falleció en 1966. Es la persona del mundo del cine que más Oscars ha recibido... ¡un total de 32!

Aunque hace años que ya no vive, sus herederos han seguido creando películas de fama mundial, como "La bella y la bestia" (4), "Aladdin", "Pocahontas" o "El rey león" (5).

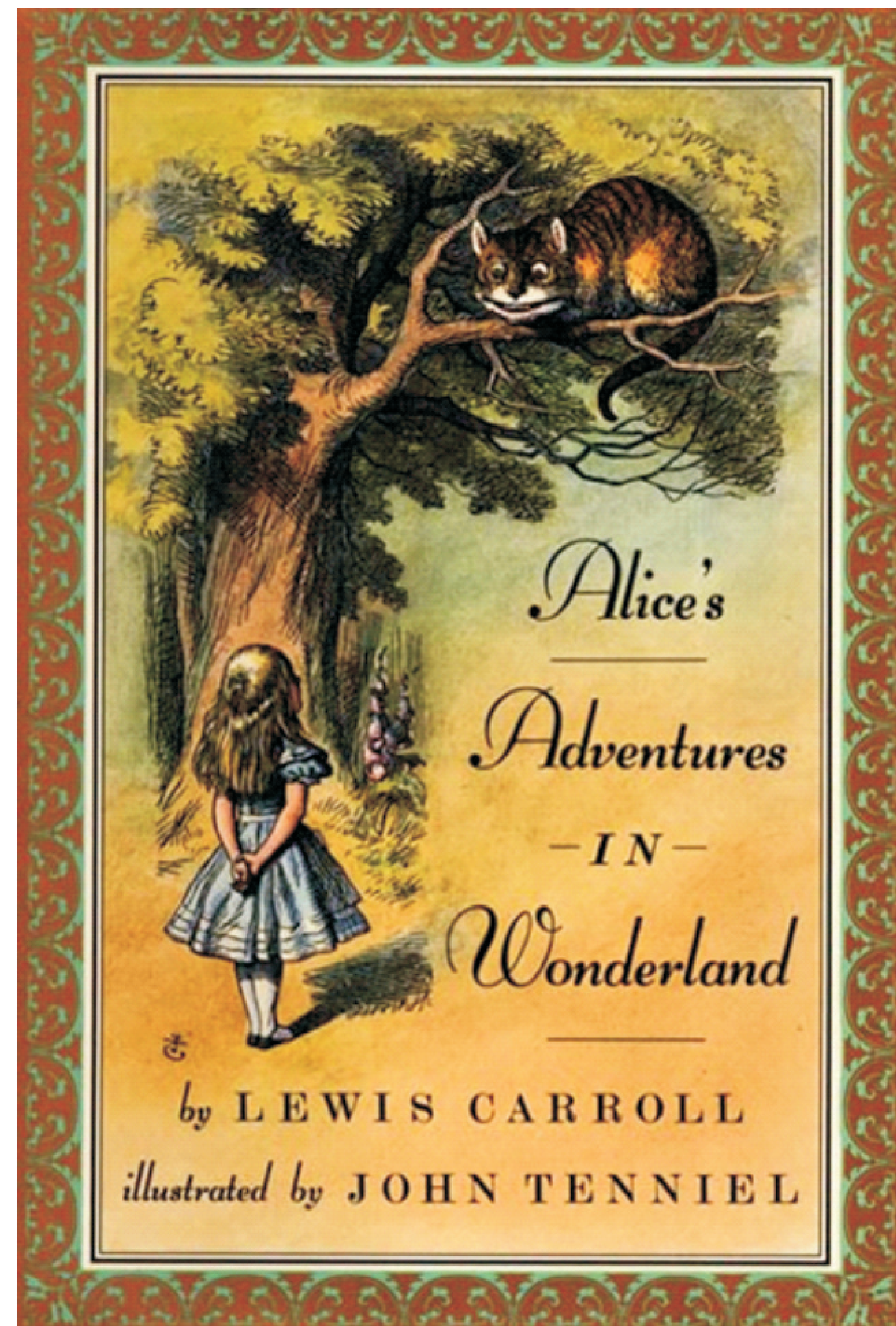
EL VIAJE DE ALICIA



EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

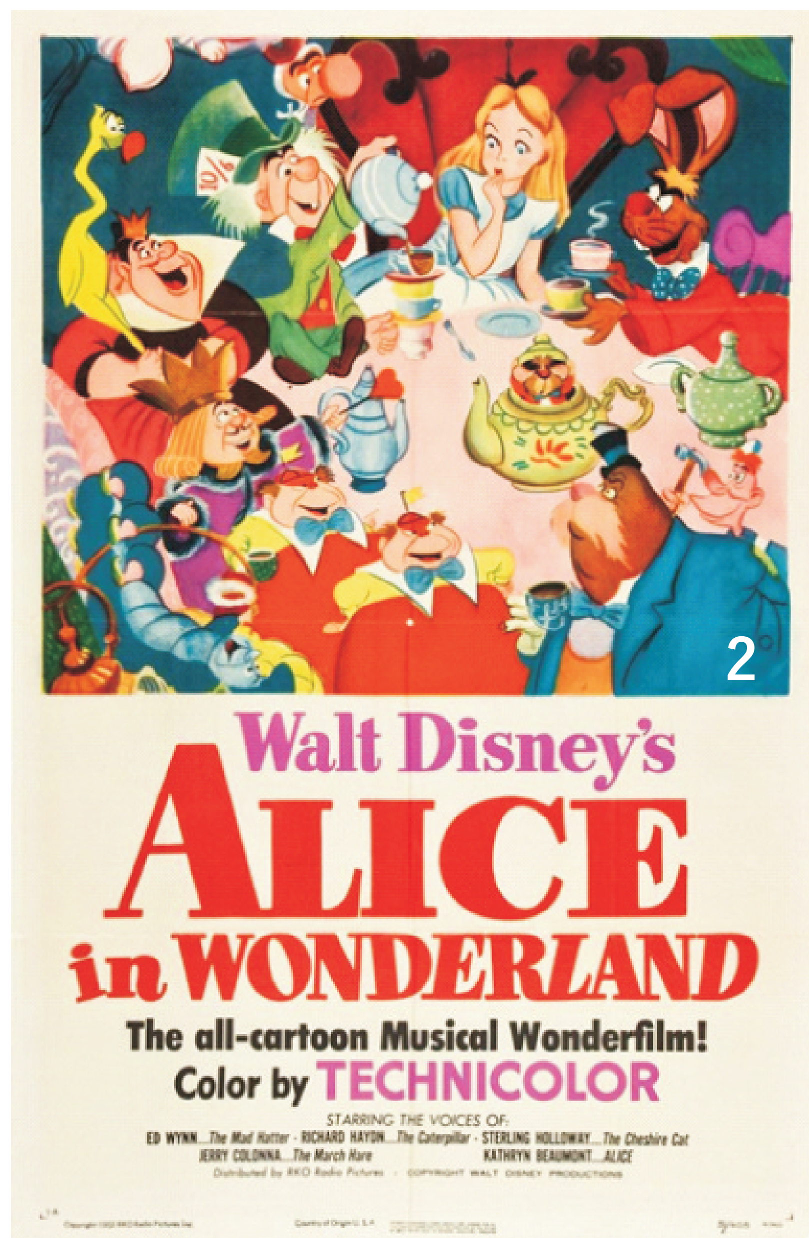
"Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas" es una novela de fantasía escrita por el matemático y escritor británico Charles Lutwidge Dodgson, con el seudónimo de Lewis Carroll, y publicada en 1865.

Cuenta cómo una niña llamada Alicia cae por un agujero, encontrándose en un mundo peculiar, poblado por humanos y criaturas antropomórficas. El libro juega con la lógica y está considerada como una de las mejores novelas de la literatura juvenil por su narrativa, su estructura y sus personajes. En esta obra aparecen algunos de los personajes más famosos de Lewis Carroll, como el Conejo Blanco, la Liebre de Marzo, el Sombrerero, la Oruga azul, el Gato de Cheshire o la Reina de Corazones. La obra se ha adaptado numerosas ocasiones al cine.



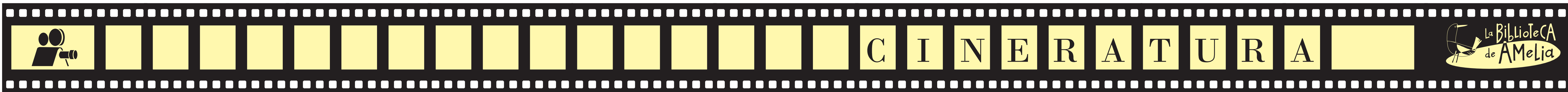


1. En 1903 Cecil Hepworth dirigió la película "Alice in Wonderland".
2. En 1951, Walt Disney realizó su exitosa versión animada.
3. En 1988, el surrealista checo Jan Švankmajer llevó a cabo una particular versión libre en la obra de Carroll.
4. En 2010 Tim Burton dirigió una fantástica versión no animada.







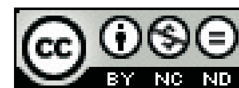

C I N E R A T U R A
La BiBlioTeCA de AMeLia

La Biblioteca de Amelia
CEIP Gerardo Diego
c/ Ángel Sanz Briz nº 17
Los Corrales de Buelna
39400 CANTABRIA
Tlfno y fax: 942831657

bibliotecagerardodiego@gmail.com
http://www.bibliotecagerardodiegocorrales.blogspot.com.es/
http://www.facebook.com/bibliotecagerardodiego.loscorralesdebuelna







Cineratura
se encuentra bajo una Licencia
Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivadas
3.0 Unported.